Раскрытые Тайны
Проклятья (Триумфальное возвращение)

By Peter Schaefer
Illustration by Ken Williams

Перевод
Xurte

Заметка редактора: Эта статья открывает новую рубрику в журнале «Dragon». «Раскрытые тайны» будут рассматривать новые темы, выходящие за границы структуры D&D. Эти идеи дополняют и заменяют правила, предлагая новые варианты для неофициальных и экспериментальных игр.

Проклятья — традиционный элемент фэнтезийных легенд и мифов. Принцесса проклята на вечный сон до своего спасения. Титан изрекает проклятье, как только наступает его гибель. Дьявол проклинает персонажа так, что у него ползут черви изо рта, когда он пытается рассказать другим о заключённой сделке. Пока герой не избавится от проклятья, ему придётся с ним мириться.

Эта статья рассматривает проклятья как испытания для героя к его цели и мечте. Могучие проклятья могут быть ключевым моментом истории или даже являться центром целой кампании. Так, например, тёмный колдун будет держать под проклятьем целое королевство, пока за него не выдадут молодую принцессу.

Проклятья используют те же правила,

что используются для механики болезней. Проклятые персонажи совершают проверки Магии, Природы или Религии после каждого продолжительного отдыха, чтобы определить степень проклятья. Используемый навык зависит от источника проклятья. Если его произнёс умирающий волшебник — Магия. Если озлобленный лесной дух — Природа. А если же мстительный ангел божественного происхождения — Религия.

Однако ж, герой не может полностью избавиться от проклятья одним лишь использованием навыка. Большинство эффектов заканчиваются только при выполнении каких-то условий проклявшего. В проклятьях, описанных ниже, уже присутствует условие окончания. Такая индивидуализация может сделать отдельную игру или сюжет более привлекательными. Другой способ избавления от эффекта — ритуал Удалить Несчастье. Иногда проклятье может снять тот, кто его наложил.

Примеры проклятий

Враг леса — **Проклятье 4 уровня**

Лесной дух смотрит на вас сверху вниз, свесившись с ветки: «Уходите из владений Отца Коры! Пас не даст пройти вам дальше. Теперь мы охотники и мы расставляем свои ловушки!»

Степень 1: Смежные с деревьями клетки являются для цели труднопроходимой местностью и путешествия через леса и лесную местность длятся в два раза дольше.

Степень 2: Клетки в пределах 3 клеток от деревьев являются для цели труднопроходимой местностью и путешествия через леса и лесную местность длятся в два раза дольше.

Степень 3: Клетки в пределах 5 клеток от деревьев являются для цели труднопроходимой местностью и путешествия через леса и лесную местность длятся в два раза дольше. Кроме того, если по цели, находящейся в такой клетке, попадает атака, она сбивается с ног.

Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Природы.

9 и меньше: Степень проклятья увеличивается.

10—13: Без изменений.

14 и выше: Степень проклятья уменьшается (если это первая степень, то изменение не происходит).

Окончание проклятья: Лесной дух освобождает цель от проклятья.

Жертва огненной стихии — **Проклятье 5 уровня**

Побеждённый заклинатель с горящими глазами шепчет: «Бойся огня, беги от него! Но он будет тянуться к тебе, пока не сожжёт окончательно!»

Степень 1: Цель получает дополнительный урон огнём 5, когда становится целью эффекта с ключевым словом «огонь».

Степень 2: Цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает), когда находится в пределах 1 клетки от эффекта с ключевым словом «огонь».

Степень 3: Цель получает продолжительный урон огнём 5, когда становится целью эффекта с ключевым словом «огонь» (спасение оканчивает). Цель получает урон огнём 5, когда смежное существо станет целью эффекта с ключевым словом «огонь». Цель получает урон огнём 5, если оканчивает ход в клетке, смежной с огнём, по размеру равным хотя бы пламени свечи.

Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Магии.

9 и меньше: Степень проклятья увеличивается.

10—14: Без изменений.

15 и выше: Степень проклятья уменьшается (если это первая степень, то изменение не происходит).

Окончание проклятья: Цель получает прощение от огненного архона или духа огня.

Танец сатиров — Проклятье 6 уровня

«Вы не хотите потанцевать? Мне кажется — прям сгораете от желания!» — произнёс сатир. Вы медленно теряете контроль над собой, начиная ритмично двигаться.

Степень 1: Когда цель начинает свой ход изумлённой, она сдвигается на 1 клетку в случайном направлении.

Степень 2: Когда цель начинает свой ход изумлённой, она сдвигается на 2 клетки в случайном направлении.

Степень 3: Когда цель начинает свой ход изумлённой, она сдвигается на 4 клетки в случайном направлении.

Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Магии.

10 и меньше: Степень проклятья увеличивается.

11—13: Без изменений.

14 и выше: Степень проклятья уменьшается (если это первая степень, то изменения не происходит).

Окончание проклятья: Цель спасает жизнь сатира или получает поцелуй эладринской принцессы.

Рвотное косноязычие — Проклятье 8 уровня

Наконец-то вам удалось найти то, что вы так долго искали! Но последнее слово осталось за этим колдуном: «Никому нельзя рассказывать то, что ты сейчас узнал, идиот!»

На каждой степени проклятья, как только цель начинает говорить о том, что запретил проклявший, у неё изо рта лезут тошнотворные личинки, пока она не прекратит свои попытки. Дополнительные эффекты описаны ниже.

Степень 1: Цель становится ошеломлённой до конца хода, когда прекращает попытки говорить о запретном.

Степень 2: Цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает)

Степень 3: Цель становится ошеломлённой и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает и то, и другое).

Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Магии.

11 и меньше: Степень проклятья увеличивается.

12—15: Без изменений.

16 и выше: Степень проклятья уменьшается (если это первая степень, то изменения не происходит)

Окончание проклятья: Цель год и один день не упоминает запретную тайну или же съедает еду, приготовленную проклявшим её существом.

Неконтролируемая ярость — Проклятье 12 уровня

Еще некоторое время назад вы не были уверены, что обещание порочного лесного духа «Да не узнают тебя друзья твои» относится к вам. Но вскоре всё стало ясно, когда вы с неконтролируемым гневом сломали приятелю ребро.

Степень 1: Когда цель получает критическое попадание, то в начале своего следующего хода совершает стандартную рукопашную атаку или атаку в броске по ближайшему доступному союзнику.

Степень 2: Пока цель ранена, она в начале каждого своего хода совершает стандартную рукопашную атаку или атаку в броске по ближайшему доступному союзнику.

Степень 3: Когда по цели попадает атака, она в начале следующего хода совершает стандартную рукопашную атаку или атаку в броске по ближайшему доступному союзнику.

Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Природы.

13 и меньше: Степень проклятья увеличивается.

14—19: Без изменений.

20 и выше: Степень проклятья уменьшается (если это первая степень, то изменения не происходит).

Окончание проклятья: Цель убивает существо, наложившее проклятье, или навсегда прекращает насилие по отношению к мирному поселению.

Полная изоляция — Проклятье 18 уровня

Эти слова крец произнес для вас в минуту назад: «Для тебя выбор слишком ограничен собственными чувствами. Возможно, если ты перестанешь видеть и слышать, то сможешь все-таки сделать правильный выбор».

Степень 1: Цель получает штраф —5 к проверкам Внимательности и Проницательности, включая пассивные проверки.

Степень 2: Во время короткого и продолжительного отдыха цель кидает кубик. Если выпало чётное число, то цель ослеплена до следующего отдыха. Если же нечётное, то цель глухв до следующего отдыха.

Степень 3: Цель слепа и глухв.

Проверки: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Религии.

15 и меньше: Степень проклятья увеличивается.

16—21: Без изменений.

22 и выше: Степень проклятья уменьшается (если это первая степень, то изменение не происходит).

Окончание проклятья: Цель один год и один день не видит и не слышит ни одно существо или же съедает глаз беholдера.

Ангельское мучение — Проклятье 19 уровня

Время замерло. С ран ангела капает божественная кровь, он смотрит на вас, и вы чувствуете, как в вашей душе звучит обещание о вечных муках.

Степень 1: Скорбное серебряное лицо появляется в самый ненужный момент, говоря неприятную истину и предсказывая мрачное будущее.

Степень 2: Скорбное серебряное лицо появляется в самый ненужный момент, говоря неприятную истину и предсказывая мрачное будущее. Кроме того, цель не может совершать критические попадания.

Степень 3: Скорбное серебряное лицо появляется в самый ненужный момент, говоря неприятную истину и предсказывая мрачное будущее. Когда цель совершает критическое попадание, дополнительный урон причиняется проклятому персонажу, а не цели.

Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Религии.

16 и меньше: Степень проклятья увеличивается.

17—23: Без изменений.

24 и выше: Степень проклятья уменьшается (если это первая степень, то изменение не происходит).

Окончание проклятья: Цель получает благословение высшего ангела того же божества или самого божества.

[illegible] титана смерти — Проклятье 25 уровня

Захваченные души продолжали улетать на свободу, а сам мозучий титан упал на землю. С его последним вздохом вы слышите: «Пусть даже малейшее прикосновение причинит тебе невыносимую боль».

Цель проклятья чувствует невыносимую боль, когда в соседних клетках находятся другие существа. Дополнительные эффекты описаны ниже.

Степень 1: Цель получает уязвимость ко всем видам урона 5, если в соседних клетках есть другие существа.

Степень 2: Цель получает уязвимость ко всем видам урона 10, если в соседних клетках есть другие существа.

Степень 3: Цель получает уязвимость ко всем видам урона 15, если в соседних клетках есть другие существа.

Степень 4: Цель становится ослабленной и получает уязвимость ко всем видам урона 10, если в соседних клетках есть другие существа.

Проверка: В конце каждого продолжительного отдыха цель совершает проверку Религии.

20 и меньше: Степень проклятья увеличивается.

21—28: Без изменений.

29 и выше: Степень проклятья уменьшается (если это первая степень, то изменение не происходит).

Окончание проклятья: Цель умирает или получает прощение ближайшего родственника убитого титана.

Об авторе: как разработчик RPG Питер Шефер (Peter Schaefer) работал над такими книгами как *Adventurer's Vault 2*, *The Plane Below*, и *Player's Handbook 3*. Он также является автором статей в D&DI.